Ivarí
REGLAMENTO

= INTRODUCCIÓN=

En los albores de la humanidad, esta vive dispersada en tribus que habitan bosques, tundras, litorales, glaciares y desiertos. En Iwari no existen grandes aglomeraciones ni extensas civilizaciones.

Las tribus han dejado atrás sus hogares ancestrales con el fin de explorar tierras remotas, encontrándose a su paso otras tribus con las que intercambian conocimientos, costumbres y sabiduría.

= RESUMEN =

Iwari es un juego abstracto de mayorías y estrategia donde los jugadores representan diferentes tribus que se esfuerzan por definir su identidad viajando y expandiendo asentamientos en cinco tipos distintos de regiones.

= COMPONENTES =

1 reglamento

1 mapa/tablero de doble cara

40 tótems de plástico (8 de cada color)

105 tiendas de madera (21 de cada color)

1 marcador de puntuación de doble cara

12 fichas de región

4 montañas para bloquear conexiones

5 50/100 fichas de puntuación de doble cara

57 cartas de bioma
13 tundras (rojo), 12 bosques (verde),
11 glaciares (azul), 11 litorales (amarillo),
10 desiertos (naranja)

1 indicador de conexiones
(ficha de jugador inicial)

6 logros de madera

5 cartas de ayuda

= PREPARACIÓN DE LA PARTIDA =

1. Elige una de las dos caras del tablero y colócala en el centro de la mesa.
2. Coloca el marcador de puntuación a un lado del tablero.
3. Cada jugador elige un color y toma todas las tiendas y tótems de ese color. A continuación, cada jugador coloca una de sus tiendas sobre el número cero del marcador de puntuación. En partidas con dos jugadores, elige un tercer color y coloca todas las piezas de ese color a un lado del tablero. Consulta las reglas para dos jugadores en la sección «Desarrollo de la partida».
4. Dependiendo del número de jugadores, la disposición de las montañas sobre el tablero varía. En el mapa hay cuatro tipos de conexiones (dos de cada) representadas por los siguientes símbolos:
Al colocar las montañas, elige al azar una de las dos conexiones disponibles por cada símbolo y coloca una ficha de montaña sobre ella. Las conexiones que estén tapadas por una montaña no puntuarán al final de la partida. Coloca las montañas según la siguiente tabla:

Jugadores				
5	●			
4	●	●		
3	●	●	●	
2	●	●	●	●

5. El último jugador que haya viajado será el jugador inicial. El jugador inicial toma el indicador de conexiones (ficha de jugador inicial).
6. En partidas con 5 jugadores, utiliza todo el mazo de biomas.
En partidas con 4 jugadores, retira 1 carta de bioma de cada color.
En partidas con 2/3 jugadores, retira 2 cartas de bioma de cada color.
7. Cada jugador roba tres cartas para formar su mano inicial. El jugador inicial coloca el resto de cartas en un mazo bocabajo junto al tablero, roba las 4 cartas superiores y las coloca bocarriba en una fila junto al mazo. Estas 4 cartas se consideran la muestra.

Después de la primera partida podéis aplicar las siguientes reglas:
Crea el mazo de biomas y revela las cartas de la muestra antes de que los jugadores roben las cartas de su mano. Luego, empezando por el último jugador, todos roban su mano inicial del mazo y/o de la muestra. Cada vez que un jugador haya vuelto a completar su mano se reponen las cartas de la muestra hasta que haya de nuevo 4 cartas bocarriba en la mesa.

= EL TABLERO =

El mapa representa el mundo de Iwari, que se divide en regiones que se corresponden a su vez con los cinco tipos de bioma.

En cada región se muestran dos tipos de círculos. Las tiendas se deben colocar sobre los círculos más pequeños, y los tótems sobre los más grandes.

Bosque (verde)

Tundra (rojo)

Litoral (amarillo)

Glaciares (azul)

Desierto (naranja)

Los números en el mapa indican las conexiones entre territorios. A la hora de puntuar, las conexiones se puntúan en orden numérico.

= DESARROLLO DE LA PARTIDA =

Empezando por el jugador inicial, y continuando en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador realiza en su turno una de las siguientes acciones:

1. Juega hasta tres cartas de tu mano para colocar tiendas o tótems sobre el tablero. Luego repón tu mano hasta volver a tener tres cartas.
2. Descarta una carta y roba una carta nueva.

Cuando no queden cartas en el mazo de biomas, los jugadores pasan a la primera fase de puntuación. La primera vez que se agotan las cartas del mazo, los jugadores solo obtienen puntos por mayoría de tiendas. Después de barajar todas las cartas descartadas para crear un nuevo mazo de biomas, cuenta los puntos por mayoría de tiendas. Cuando se agote el mazo por segunda vez, se pasa a la segunda fase de puntuación y los jugadores obtienen puntos por mayoría de tiendas, conexiones de tótems y asentamientos. Después de esta fase de puntuación la partida termina.

= JUGAR CARTAS =

En tu turno puedes jugar hasta tres cartas de bioma de tu mano para colocar tiendas o tótems sobre el tablero. El color y el símbolo de las cartas de bioma indican en que región se pueden colocar las piezas.

Después de colocar las piezas, sitúa las cartas jugadas enfrente de ti en tu pila de descartes.

= JUGAR PIEZAS=

Cuando coloques piezas sobre el tablero, debes seguir estas reglas:

- Coloca una pieza por cada carta de bioma.
- En un turno, las piezas solo se pueden colocar sobre una misma región, correspondiente a las cartas de bioma jugadas.
- En las regiones **inexploradas** (sin piezas) solo se puede colocar una tienda.
- En las regiones **exploradas** (con al menos una tienda de cualquier color) se pueden colocar hasta dos piezas entre tiendas y tótems.
- Se pueden utilizar dos cartas del mismo color como comodín para colocar una pieza sobre un color de bioma de tu elección.

La regla de oro de 3-2-1:
Un jugador puede jugar un máximo de 3 cartas para colocar hasta 2 piezas en 1 región.

Las siguientes reglas especiales se aplican al colocar las distintas piezas:

Una **tienda** solo se puede colocar en un espacio de tienda (los círculos más pequeños de cada región).

Ningún espacio de tienda puede contener más de 1 tienda.

Cuando todos los espacios de tienda de una región estén ocupados, ya no se pueden colocar más tiendas en esa región.

Un **tótem** solo se puede colocar en un espacio de tótem (los círculos más grandes de cada región).

Un espacio de tótem puede contener varios tótems.

Regla básica:
La mayoría de tiendas en una región determina el número máximo de tótems (de cualquier color) que puede haber en esa región. No se puede colocar ningún tótem en una región que no contenga al menos una tienda.

En este ejemplo, la tribu de la tundra (rojo) tiene la mayoría de tiendas en la región de glaciares (azul) con un total de 3 tiendas; por lo tanto, solo se puede colocar un máximo de 3 tótems en esa región.

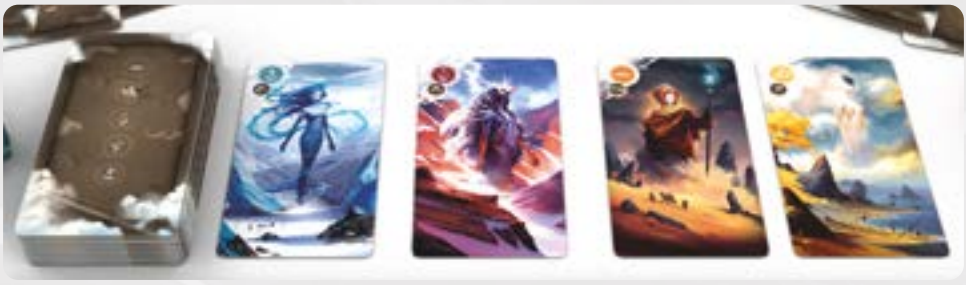
En otro turno, la tribu de la tundra (rojo) coloca otra tienda en la región y el límite de tótems que se pueden colocar asciende a 4, lo que permite a la tribu de la tundra colocar estratégicamente un tótem ese mismo turno según las reglas básicas del juego (recuerda la regla de 3-2-1).

Cuando todos los espacios de tienda de una región estén ocupados, los jugadores pueden seguir colocando tótems sobre esa región, siempre que respeten las reglas de colocación de tótems.

= ROBAR CARTAS =

Los jugadores solo pueden reponer su mano hasta tener 3 cartas al final de su turno.

Los jugadores pueden tomar cartas de bioma de la muestra o de la parte superior del mazo en cualquier orden y combinación que elijan.



La muestra se repone hasta tener 4 cartas después de que un jugador haya rellenado completamente su mano.

Tras reponer la muestra, el turno pasa al siguiente jugador.

= REGLAS ADICIONALES PARA 2 JUGADORES =

Los jugadores compartirán una tercera tribu durante la partida.

Después de realizar la acción normal de tu turno, debes jugar otro turno por la tercera tribu antes de robar cartas. Para ello, deberás utilizar al menos una de las cartas restantes de tu mano. Si no te quedan cartas en mano, salta el turno de la tercera tribu.

Las acciones de esta tribu pueden beneficiar tu estrategia, aunque la tribu sumará puntos como cualquier otro jugador. Si la tercera tribu suma más puntos al final de la partida, los dos jugadores pierden.

= PUNTUACIÓN A MITAD DE LA ODISEA=

La puntuación a mitad de la odisea se calcula cuando se agotan las cartas del mazo por primera vez y se resuelve de la siguiente manera:

- Interrumpe la partida de inmediato y vuelve a barajar las pilas de descarte para formar un nuevo mazo (si al crear un nuevo mazo, el jugador activo aún necesita reponer su mano, tomará las cartas que le faltan del nuevo mazo y luego interrumpirá la partida).
- Suma los puntos de las tiendas.
- Los tótems y los asentamientos no puntúan.
- Pasa al siguiente turno.

= PUNTUAR TIENDAS =

Utiliza las fichas de región para recordar qué regiones se han contabilizado durante la puntuación. Cuando se hayan sumado los puntos de cada región, puedes retirar las fichas de región del tablero.

El **jugador con más tiendas** en una región obtiene 1 punto por cada tienda en esa región, independientemente del color.

El **segundo jugador con más tiendas** en una región obtiene 1 punto por cada tienda del jugador con más tiendas.

El **tercer jugador con más tiendas** en una región obtiene 1 punto por cada tienda del segundo jugador con más tiendas.

El **cuarto jugador con más tiendas** en una región obtiene 1 punto por cada tienda del tercer jugador con más tiendas.

El **quinto jugador con más tiendas** en una región obtiene 1 punto por cada tienda del cuarto jugador con más tiendas.

Si un jugador no tiene tiendas en una región, no suma ningún punto de esa región.

En caso de empate, los jugadores con el mismo número de tiendas obtienen la totalidad de los puntos que les corresponden según su posición (primero, segundo, tercero, etc.). El resto de jugadores obtienen los puntos que les corresponden sin saltar ninguna posición.

Ejemplo:

- *La tribu de la tundra (rojo) tiene mayoría de tiendas en la región de desierto (naranja) y obtendrá un total de 7 puntos (1 por cada tienda en la región).*
- *La tribu de los glaciares (azul), que es la segunda con más tiendas, obtendrá un total de 3 puntos (1 punto por cada tienda de la tribu con mayoría de tiendas en la región).*
- *La tribu del bosque (verde) y la tribu del litoral (amarillo) están empatadas en tercera posición. Cada una obtendrá un total de 2 puntos (1 punto por cada tienda de la segunda tribu con mayor número de tiendas).*

= PUNTUACIÓN AL FINAL DE LA ODISEA =

La puntuación al final de la odisea se calcula cuando se agotan las cartas del mazo por segunda vez o cuando a un jugador no le quedan más tiendas.

- La ronda en curso continúa hasta que todos los jugadores hayan jugado el mismo número de turnos.
- Se suma la puntuación de tiendas, tótems y asentamientos.
- Termina la partida.

= PUNTUAR TÓTEMS =

Los tótems no valen puntos, solo las conexiones entre tótems de dos regiones adyacentes. Una conexión de tótems solo puntúa si un jugador tiene mayoría de tótems en las dos regiones conectadas. En caso de empate, todos los jugadores empatados obtienen la mayoría.

El jugador con mayoría de tótems en dos regiones conectadas obtiene 1 punto por cada tótem en ambas regiones, independientemente del color.

Cada mapa tiene una cantidad de conexiones distintas que están numeradas y deberían contabilizarse en orden ascendente.

Con el indicador de conexiones se lleva la cuenta de qué conexiones se han puntuado. Coloca el indicador de conexiones sobre la conexión número 1 del mapa para ir moviéndolo en orden ascendente cuando la conexión se haya puntuado.

Cuando se hayan calculado los puntos de todas las conexiones, puedes retirar el indicador de conexiones del tablero.

Ejemplo de puntuar tótems:

En este ejemplo estamos calculando los puntos de la conexión 7. En la región de glaciares (azul), tanto la tribu de los glaciares (azul) como la del litoral (amarillo) tienen mayoría de tótems. Sin embargo, en la región de tundra (rojo), la tribu del litoral (amarillo) tiene mayoría de tótems.

Puesto que la tribu del litoral (amarillo) tiene mayoría en las dos regiones, el jugador obtendrá 5 puntos (1 punto por cada tótem de esas regiones). La tribu de los glaciares (azul) no suma ningún punto, ya que solo tenía mayoría de tótems en una de las regiones conectadas.

= PUNTUAR ASENTAMIENTOS =

Un asentamiento está compuesto por 4 o más tiendas de una misma tribu conectadas de forma ininterrumpida por uno o más caminos. Los asentamientos pueden cruzar regiones y suman un punto por tienda.

= FIN DE LA PARTIDA =

El jugador con más puntos al final de la partida es el ganador. En caso de empate, el jugador con más piezas sin usar (tiendas y tótems) es el ganador.

= LOGROS =

Al final de la partida, los logros multiplican la puntuación inicial de tiendas y tótems de la región en la que se encuentran, según la cantidad y el tipo de logros.

1 logro	**× 2**
2 logros	**× 3**
3 logros	**× 4**
4 logros	**× 5**

Al lograr ciertos objetivos, los jugadores pueden colocar logros en el mapa según las reglas que se explican más abajo.

Puedes incorporar uno o más de estos logros al juego básico.

UNIÓN: El primer y segundo jugador en completar un asentamiento pueden colocar este logro en una de las regiones que ocupa el asentamiento.

Multiplicador de puntos: Puntuar tiendas.

DESCUBRIMIENTO: El primer y segundo jugador en colocar una tienda en el último espacio disponible de una región explorada pueden colocar este logro en cualquier región menos en la que se colocó la última tienda.

Multiplicador de puntos: Puntuar tiendas.

HONOR: El primer jugador en tener mayoría de tótems en una conexión por tierra puede colocar el logro de honor sobre esa conexión.

Multiplicador de puntos: Puntuar tótems.

RESPETO: El primer jugador en tener mayoría de tótems en una conexión por mar puede colocar el logro de respeto sobre esa conexión.

Multiplicador de puntos: Puntuar tótems.

Ejemplo de puntuar tiendas con logros:

La tribu de la tundra (rojo) tiene mayoría de tiendas y obtendrá un total de 5 puntos. La tribu del litoral (amarillo) es la segunda con más tiendas y obtendrá 3 puntos.

Debido a la presencia de dos logros de unión, la puntuación inicial de las tiendas se multiplicará x3.

La tribu roja obtendrá un total de 15 puntos (5 × 3) y la amarilla obtendrá un total de 9 puntos (3 × 3).

CRÉDITOS

Diseño del juego: Michael Schacht
Ilustraciones: Mateusz Mizak
Editorial: ThunderGryph Games
Dirección artística y dirección del proyecto: Gonzalo Aguirre Bisi
Edición: Pierpaolo Paoletti
Revisión de las reglas: Cristina Aguirre Bisi y Jacob Coon
Diseño gráfico: Daniel Tosco
Miniaturas: Erick Tosco
Agradecimientos por su apoyo a: Cristina Bisi, José Ortega, Luis González y Veronica Emer
Página web: www.thundergryph.com

Edición en Español: Tcg Factory
Página Web: www.tcgfactory.com
Traducción al español: S.Coop, Hi-Fi Words y Rubén Asensio

© 2019 ThunderGryph Games. Todos los derechos reservados.
TCG Factory. Calle Pineta Nave 2 D. 50410 Cuarte de Huerva (Zaragoza)
Si alguno de los componentes del juego está dañado o te falta, escríbenos un correo electrónico a juegosdemesa@tcgfactory.com y te daremos una solución lo antes posible.